

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 butir I tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam Bab II pasal 3 dijelaskan bahwa :

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Pendidikan sendiri memiliki kaitan erat dengan pembelajaran yang ada di sekolah. Sekolah merupakan tempat atau institusi formal yang digunakan guru maupun siswa untuk melakukan suatu pembelajaran. Pembelajaran di sekolah membutuhkan rancangan atau pedoman penyelenggaraan pembelajaran di sekolah, yaitu berupa kurikulum. Guru tentunya memiliki peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan kurikulum di sekolah. Agar pendidikan di sekolah menjadi lebih baik lagi, pemerintah melakukan sebuah inovasi yaitu melalui kurikulum, pada saat ini lahirlah kurikulum 2013. Mulyasa (2014: 39) menyatakan

bahwa Kurikulum 2013 menjanjikan agar lahirnya generasi penerus bangsa yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Dengan kreativitas, anak-anak bangsa mampu berinovasi secara produktif untuk menjawab tantangan masa depan yang dari waktu ke waktu semakin rumit dan kompleks (Mulyasa, 2014: 39).

Pada kurikulum 2013 tugas guru yaitu sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Siswa merupakan subjek dari proses pembelajaran pada kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 diharapkan guru mampu menerapkan berbagai inovasi pembelajaran, sehingga proses pembelajaran akan menarik dan siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pendekatan pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013 yaitu metode tematik terpadu. Menurut Hajar (2013: 21) menyatakan bahwa kurikulum tematik dapat diartikan sebagai kurikulum yang memuat konsep pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada para peserta didik. Hajar (2013: 21) juga menambahkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti dikecualikan untuk tidak menggunakan pembelajaran tematik terpadu.

Tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema-tema, di dalamnya terdapat beberapa mata pelajaran yang diharapkan memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada siswa. Pada Subtema Keseimbangan Ekosistem, peneliti memilih muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Susanto (2013: 137) mendefinisikan IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai

disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya tingkat dasar dan menengah. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia, menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (dalam Susanto 2013: 245) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Widorokandang, Kecamatan Pati, Kabupaten Pati. Peneliti mendapatkan informasi bahwa guru masih kesulitan dalam hal memilih media yang tepat untuk diajarkan sehingga guru jarang menggunakan media, masih bingung mengenai antara metode dan model, guru masih mendominasi pembelajaran, sehingga hasil belajar yang didapatkan siswa juga kurang sesuai dengan apa yang diharapkan guru. Selain itu, siswa juga merasa kurang senang dan kurang tertarik dengan pembelajaran yang diajarkan guru karena model yang dipakai hampir sama setiap harinya jadi waktu pelajaran kadang siswa merasa malas untuk berpikir sehingga tidak terjadi kerjasama kelompok yang baik, akhirnya siswa mendapatkan hasil belajar yang kurang maksimal.

Hal tersebut mengisyaratkan bahwa pembelajaran masih terasa seperti KTSP, guru hanya mengajar berdasarkan pada buku guru yang tersedia tanpa menggunakan model pembelajaran yang inovatif, sehingga berpengaruh pada nilai hasil belajar siswa. Melihat dari kenyataan tersebut, maka diperlukan perbaikan

dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Muatan mata pelajaran tematik yang perlu ditingkatkan khususnya di SD Widorokandang adalah muatan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia. Hal ini berdasarkan pada nilai yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SD Widorokandang yaitu 70. Dari 20 siswa, yang mampu mencapai nilai sesuai KKM Muatan IPS adalah 7 siswa atau jika di persentase hanya 35% saja. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia, dari 20 siswa yang mampu mencapai nilai sesuai KKM Muatan Bahasa Indonesia adalah 6 siswa atau jika di persentase hanya 30% saja. Terkait dengan hal tersebut, guru harus mampu melakukan inovasi pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM. Pada hasil observasi aspek keterampilan siswa diperoleh data bahwa aspek keterampilan siswa kelas V SD N Widorokandang pada muatan IPS memperoleh persentase 45% dengan kualifikasi cukup baik, sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia memperoleh persentase 40% dengan kualifikasi cukup baik.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, maka peneliti memberikan solusi dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament*. Shoimin (2014: 203) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan di kelas, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran aktif siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penghargaan (*reinforcement*). Berdasarkan jurnal Syilvi Indrayani, I Nyoman Sudana Degeng, dan Sumarmi (2017)

menyatakan bahwa alasan pemilihan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pelaksanaannya model TGT mendorong setiap siswa untuk memiliki tanggung jawab belajar dan bekerja sama secara personal untuk mewujudkan keberhasilan belajar secara kelompok. Selain itu, dengan adanya unsur permainan dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat memunculkan motivasi dalam diri siswa yang dapat mendorong semangat untuk belajar lebih giat sehingga hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dalam aspek fisik terhadap siswa yaitu semua siswa akan aktif karena model ini berbentuk turnamen yaitu setiap siswa harus mengikuti turnamen atau permainan. Kemudian pada ranah kognitif, siswa akan mempunyai kesiapan dalam menjawab soal atau pertanyaan yang diberikan guru dengan tujuan mendapatkan skor. Pada ranah afektif siswa akan mempunyai tanggungjawab pada kelompoknya. Serta pada ranah psikomotor siswa harus memiliki kecekatan dalam menjawab soal. Dari tahap pembelajaran TGT tersebut, apabila diterapkan pada muatan IPS materi potensi keadaan geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan mengaitkan pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan transportasi masyarakatnya, dan pengaruh Indonesia sebagai negara maritim dan agraris terhadap kehidupan sosial, ekonomi, budaya transportasi dan komunikasi. Pada muatan Bahasa Indonesia siswa akan dapat menjelaskan hubungan antar-komponen ekosistem pada teks nonfiksi yang disajikan.

Selain model pembelajaran, peneliti juga menawarkan media pembelajaran yang akan mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran. Menurut Sadiman, dkk (2014: 6) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi. Media yang peneliti gunakan adalah ular tangga *engklek*. Ular tangga *engklek* merupakan media yang didesain oleh peneliti untuk suatu pembelajaran yang akan peneliti laksanakan. Agar tercipta pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan tentunya akan membuat siswa lebih giat belajar dengan sungguh-sungguh karena ular tangga yang akan peneliti gunakan terdapat keunikan tersendiri yaitu bermain melempar dadu, siswanya menjadi pion, bermain sambil *engklek*. Pada nomor ular tangga tersebut terdapat kartu pertanyaan atau kartu jawaban yang bersifat rahasia dan soalnya sesuai dengan apa yang telah dijelaskan guru. Apabila siswa dari salah satu kelompok berhasil menjawab pertanyaan tersebut, maka kelompoknya akan memperoleh poin skor. Tetapi jika tidak bisa menjawab, satu kelompok akan diberikan hukuman sesuai dengan kesepakatan siswa.

Setelah siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut selesai menjalankan hukuman, maka kelompok lain diberi kesempatan untuk menjawab sesuai urutan setelahnya. Setelah kelompok yang ditunjuk menjawab dengan benar maka akan mendapatkan poin, jika salah maka kelompok lain diberikan kesempatan untuk menjawab. Media ini menuntut adanya peran aktif dari semua anggota kelompok. Dalam pembelajaran tersebut setiap individu dalam kelompok

akan berusaha memahami materi dengan sungguh-sungguh agar mendapatkan poin bagi kelompoknya. Dengan alasan tersebut hasil belajar akan meningkat.

Hasil penelitian yang memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model *Teams Games Tournament* adalah penelitian yang dilakukan oleh Suciyani Suaeb, I Nyoman Sudana Degeng, dan Ach. Amirudin (2018) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar”. Menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Tebak Gambar.

Hal tersebut tampak pada hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada pra tindakan yakni dari 30 siswa hanya 17 siswa atau sebesar 56,7% siswa tuntas, setelah tindakan pada siklus I sebanyak 21 siswa tuntas atau 70,0%, kemudian meningkat pada siklus II sebanyak 26 siswa atau 86,7% siswa tuntas. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dibandingkan hasil belajar siklus II sebesar 16,6%. Ketuntasan belajar klasikal sebesar 86,6%. Berdasarkan temuan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VA SD Inpres Galangan Kapal II Makassar.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, peneliti tertarik dan bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Teams Games*

Tournament Berbantuan Media Ular Tangga *Engklek* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tema 5 Subtema Keseimbangan Ekosistem Kelas V SDN Widorokandang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dirumuskan permasalahan pokok sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dengan berbantuan media ular tangga *engklek* pada tema 5 subtema Keseimbangan Ekosistem kelas V SD N Widorokandang?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dengan berbantuan media ular tangga *engklek* pada tema 5 subtema Keseimbangan Ekosistem kelas V SD N Widorokandang?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dengan berbantuan media ular tangga *engklek* pada tema 5 subtema Keseimbangan Ekosistem kelas V SD N Widorokandang.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dengan berbantuan media ular tangga *engklek* pada tema 5 subtema Keseimbangan Ekosistem kelas V SD N Widorokandang.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti, adapun manfaat yang diharapkan adalah manfaat teoritis dan praktis.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada tema 5 subtema Keseimbangan Ekosistem muatan IPS dan Bahasa Indonesia terhadap siswa kelas V SD N Widorokandang Kecamatan Pati Kabupaten Pati ini adalah untuk peningkatan kualitas pembelajaran di SD.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1.4.2.1 Manfaat Bagi Guru

- a. Meningkatkan profesionalitas guru
- b. Memberikan informasi mengenai penggunaan model *teams games tournament* dengan menggunakan media ular tangga *engklek* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4.2.2 Manfaat Bagi Siswa

- a. Melatih siswa agar aktif dalam pembelajaran, melalui pengamatan dan permainan, bukan hanya mendengar, mengingat dan mengerjakan.
- b. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi dengan melakukan pembelajaran melalui kegiatan yang serius tapi santai.
- c. Mendapat pengalaman aktif dalam pembelajaran.

1.4.2.3 Manfaat Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia.
- b. Meningkatkan kualitas sekolah sebagai lembaga pendidikan di masyarakat.
- c. Memberi motivasi kepada guru-guru untuk meningkatkan kreativitas dalam inovasi pembelajaran

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada guru dan siswa kelas V SD N Widorokandang, Kecamatan Pati, Kabupaten Pati. Jumlah keseluruhan siswa yang dijadikan subjek penelitian ada 20 siswa dengan jumlah laki-laki 14 dan perempuan 6 siswa.

1.5.2 Objek Penelitian

- a. Tema : 5. Ekosistem
- b. Subtema : 3. Keseimbangan Ekosistem
- c. Pembelajaran : 2,3,4,5
- d. Muatan Pelajaran : IPS dan Bahasa Indonesia

1.5.3 Variabel

- a. Model *Teams Games Tournament*
- b. Hasil Belajar
- c. Media Ular Tangga *Engklek*
- d. Subtema Keseimbangan Ekosistem

1.6 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan pengertian terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dijelaskan beberapa definisi operasional sebagai berikut:

1.6.1 Hasil Belajar

Hasil belajar secara sederhana dapat dikatakan sebagai capaian akhir dalam proses pembelajaran. Hasil belajar adalah suatu hasil perubahan yang diperoleh ketika proses pembelajaran berlangsung. Jika pembelajaran menarik dan disukai siswa, maka hasil pembelajaran akan lebih baik/meningkat. Bentuk hasil belajar siswa pada penelitian ini adalah berupa ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan kognitif yaitu kesiapan siswa dalam memahami materi. Ranah afektif yaitu tanggung jawab individu dalam kelompok. Dan ranah psikomotor yaitu siswa cekatan dalam menjawab pertanyaan (saling berebut skor).

1.6.2 Model *Teams Games Tournament*

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran TGT yaitu: (a) Presentasi kelas (*class presentation*); (b) *Teams*; (c) *Games*; (d); *Tournament*; (e) *Team Recognition*. Selain dituntut untuk memahami materi yang disampaikan guru, siswa juga harus melakukan kerjasama dengan kelompoknya agar mencapai kesuksesan tim sehingga hasil yang diperoleh akan maksimal.

1.6.3 Media Pembelajaran Ular Tangga *Engklek*

Media yang peneliti gunakan adalah ular tangga *engklek*. Ular tangga *engklek* merupakan media yang didesain oleh peneliti untuk suatu pembelajaran yang akan peneliti laksanakan. Agar tercipta pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan tentunya akan membuat siswa lebih giat belajar dengan sungguh-sungguh karena ular tangga *engklek* yang akan peneliti gunakan terdapat keunikan tersendiri yaitu bermain melempar dadu, siswanya menjadi pion, bermain sambil *engklek*. Pada nomor ular tangga *engklek* tersebut terdapat kartu pertanyaan atau kartu jawaban yang bersifat rahasia dan soalnya sesuai dengan apa yang telah dijelaskan guru. Apabila siswa dari salah satu kelompok berhasil menjawab pertanyaan tersebut, maka kelompoknya akan memperoleh poin skor. Tetapi jika tidak bisa menjawab, satu kelompok akan diberikan hukuman sesuai dengan kesepakatan siswa.

Setelah siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut selesai menjalankan hukuman, maka kelompok lain diberi kesempatan untuk menjawab sesuai urutan setelahnya. Setelah kelompok yang ditunjuk menjawab dengan benar maka akan mendapatkan poin, jika salah maka kelompok lain diberikan kesempatan untuk menjawab. Media ini menuntut adanya peran aktif dari semua anggota kelompok. Dalam pembelajaran tersebut setiap individu dalam kelompok akan berusaha memahami materi dengan sungguh-sungguh agar mendapatkan poin bagi kelompoknya. Dengan alasan tersebut hasil belajar akan meningkat.

1.6.4 Subtema Keseimbangan Ekosistem

Subtema Keseimbangan Ekosistem merupakan salah satu subtema yang terdapat dalam Kurikulum 2013 di kelas V yang mempunyai beberapa muatan pelajaran. Penelitian ini difokuskan pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia di subtema Keseimbangan Ekosistem. Kompetensi Dasar pada muatan IPS yaitu, 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi dan 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia memiliki Kompetensi Dasar, 3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi, 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya tingkat dasar dan menengah. Pada muatan IPS terdapat materi potensi keadaan geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan mengaitkan pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan transportasi masyarakatnya, dan pengaruh Indonesia sebagai negara maritim dan agraris terhadap kehidupan sosial, ekonomi, budaya transportasi dan komunikasi.

Bahasa merupakan alat pemersatu bangsa. Dalam pembelajaran disekolah bahasa terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Pada muatan Bahasa Indonesia di subtema ini siswa akan dapat menjelaskan hubungan antar-komponen ekosistem pada teks nonfiksi yang disajikan.

